Games
for Windows
Fallout
NEW VEGAS
ULTIMATE EDITION
MANUALE DI GIOCO
Bethesda

⚠ Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-

Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone. La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-

Per ulteriori informazioni, visitare il sito http://www.pegi.info e pegionline.eu

SOMMARIO

Comandi di gioco 2
Menu principale 3
Schermata di gioco 4
Icone Bussola e Attivazione 5
Pip Boy 3000 6
Menu Statistiche 7
S.P.E.C.I.A.L. 8
Menu Oggetti 9
Dati 10
Modalità duro 11
PE e passaggi di livello 11
Combattimento 12
S.P.A.V. 14
Compagni 15
Aiuto 16
Furtività 17
Reputazione 17
Crimini e Punizioni 18
Dialogo 19
Contenitori 20
Baratto 20
Gioco d'azzardo 21
Opzioni e preferenze 24
Impostazioni familiari 24
Informazioni di garanzia 25
Assistenza tecnica e assistenza clienti 25

GIOCARE CON I CONTENUTI AGGIUNTIVI

Se hai già giocato a Fallout: New Vegas, vedrai i tuoi salvataggi nel menu Carica/Salva. Così, potrai continuare a giocare con un personaggio esistente. Se decidi di iniziare una nuova partita, devi uscire dalla casa del dottor Dott. Mitchell (creazione del personaggio) per poter ricevere i messaggi relativi al contenuti scaricabile.

DEAD MONEY Per Dead Money, un nuovo segnale radio indica al giocatore di individuare la fonte dell'invito della Sierra Madre, con un nuovo indicatore di mappa e il nuovo obiettivo di missione "Grande Inaugurazione Sierra Madre!".

HONEST HEARTS Per Honest Hearts, un nuovo segnale radio indica al giocatore di individuare il capo della carovana Happy Trails, Jed Masterson, con un nuovo indicatore di mappa e il nuovo obiettivo di missione "Spedizione Happy Trails".

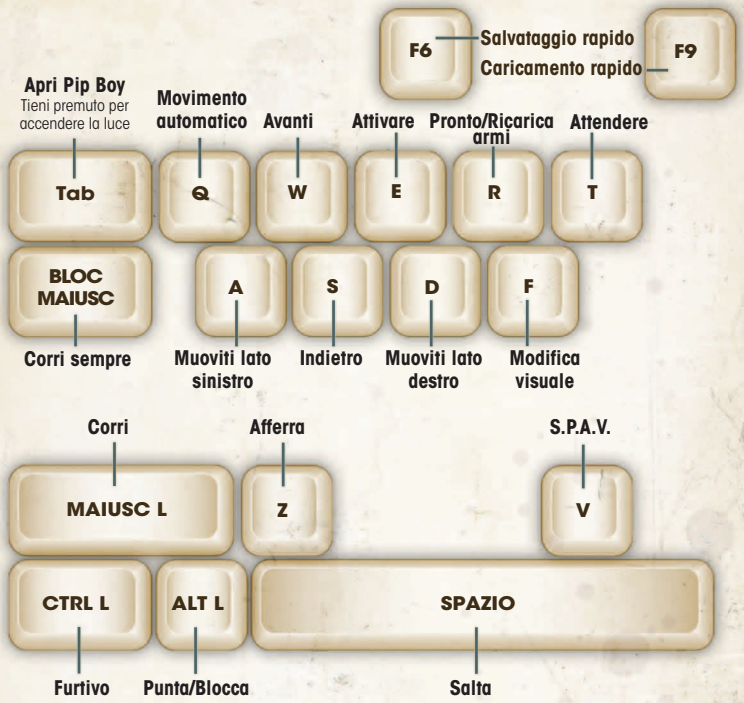
OLD WORLD BLUES Per Old World Blues, un nuovo segnale radio indica al giocatore di indagare sullo spettacolo di mezzanotte al drive-in Mojave, con un nuovo indicatore di mappa e il nuovo obiettivo di missione "Spettacolo fantascientifico di mezzanotte!".

LONESOME ROAD Per Lonesome Road, un nuovo segnale radio indica al giocatore di raggiungere i rottami del canyon ed entrare nel Divide, con un nuovo indicatore di mappa e il nuovo obiettivo di missione "L'incontro".

GUN RUNNERS' ARSENAL Per Gun Runners' Arsenal, un messaggio informa il giocatore che tutti i rivenditori di armi della Zona contaminata Mojave hanno in vendita delle nuove armi, munizioni e modifiche.

COURIER'S STASH Tutti i contenuti di Tribal Pack, Mercenary Pack, Caravan Pack e Classic Pack verranno assegnati automaticamente al giocatore, quando si carica una partita nuova o salvata, una volta installato il pacchetto di contenuti.

COMANDI DI GIOCO



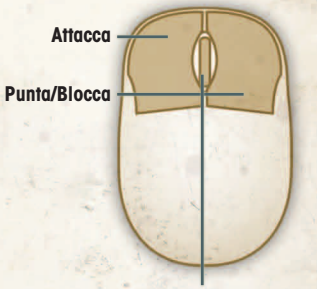
COMANDI S.P.A.V.

V . . . . . Entra in modalità S.P.A.V.
Tieni premuto per scansionare
Clic con il tasto sinistro. . . . .Seleziona bersaglio

Clic con il tasto sinistro sulle frecce a destra o a sinistra per passare a un nuovo bersaglio.

Usa **il Mouse** per evidenziare specifiche parti del corpo e fai **clic con il tasto sinistro**.

E . . . . . .Conferma bersaglio S.P.A.V.
Clic con il tasto destro . . . . Esci dallo S.P.A.V., Annulla coda attacchi



Fai clic per alternare tra la visuale in prima e in terza persona.
Scorri per fare zoom avanti e indietro con la visuale in terza persona.

MENU PRINCIPALE

Continua
Continua a giocare dalla partita salvata più recente.

Nuova
Avvia una nuova partita a Fallout: New Vegas.

Carica
Ti consente di selezionare una partita da un elenco di quelle salvate in precedenza.

Opzioni
Ti porta al Menu opzioni, dove puoi impostare le opzioni partita, audio, video e comandi. Vedi pag. 24 per maggiori informazioni.

Riconoscimenti
Visualizza i riconoscimenti di Fallout: New Vegas.

Contenuto scaricabile
Visualizza il contenuto scaricabile che hai ottenuto per Fallout: New Vegas.

SCHERMATA DI GIOCO

Punti ferita (TP)
La tua salute generale. Quando esaurisci gli HP, il tuo personaggio muore.

Bussola
La bussola indica la tua direzione di spostamento, oltre ai nemici, i luoghi vicini e i contrassegni delle missioni.

Punti azione (PA)
Il numero totale di PA disponibili si basa sull'Agilità del tuo personaggio. I Punti azione si usano soltanto in modalità S.P.A.V. (vedi pag. 14).

Condizione arma (CND)
Più la barra si accorcia, peggiore è la condizione della tua arma.

Munizioni
Le munizioni per l'arma equipaggiata. Il primo numero indica quanti colpi puoi sparare prima di ricaricare, il secondo quante munizioni ti restano.

Barra salute del nemico
Mostra le condizioni di salute attuali del nemico che stai puntando.

Misuratore delle radiazioni
Appare ogni volta che ricevi danni da radiazioni.

Barra PE
Appare ogni volta che guadagni Punti esperienza.

Scudo della Soglia danni
Appare quando i danni inflitti dalla tua arma sono inferiori alla Soglia danni dell'armatura del nemico che stai attaccando. Quando accade, dovresti passare a un'arma più efficace (vedi pag. 13).

ICONE BUSSOLA E ATTIVAZIONE

△ **Triangolo vuoto**
Indica un luogo che non hai ancora scoperto.

▲ **Triangolo pieno**
Indica un luogo che hai già scoperto.

Bersaglio missione
Se hai una missione attiva, i suoi obiettivi verranno indicati sulla bussola sotto forma di freccia. L'obiettivo della missione lampeggerà sempre più velocemente via via che ti avvicini.

Indicatore mappa
Se hai piazzato un indicatore sulla mappa, questo sarà indicato da una freccia trasparente.

Indicatori amico/nemico
Le persone e creature che percepisci sono mostrate sulla bussola come barre verticali. Quelle gialle indicano persone e creature amichevoli. Quelle rosse indicano i nemici. La tua possibilità di "rilevarli" dipende dal tuo valore di Percezione.

Mirino
Il mirino cambierà ogni volta che hai la possibilità di interagire con un oggetto. Premi E per interagire con l'oggetto evidenziato.

PIP BOY 3000

Comandi del Pip Boy

TAB: entra/esci dal Pip Boy.

Clic con il tasto sinistro: seleziona oggetti/schede/menu nel Pip Boy.

Freccia su/giù, rotellina del mouse
o fai clic e trascina la barra di scorrimento: scorri le liste su/giù.

Misuratore radiazioni: sul Pip Boy, in alto a sinistra, c'è un misuratore di radiazioni personale che indica quanti danni da radiazione hai riportato.

Sezioni
Il Pip Boy 3000 ha tre sezioni principali:
Statistiche: informazioni sulle statistiche e le abilità del tuo personaggio.
Oggetti: tutti gli oggetti che il tuo personaggio ha con sé al momento.
Dati: contiene le mappe, le informazioni sulla missione, gli appunti e l'accesso a eventuali segnali radio che riesci a ricevere.

Ogni sezione è suddivisa in vari sottomenu.

MENU STATISTICHE

Il Menu statistiche ha cinque sottomenu: Stato, S.P.E.C.I.A.L., Abilità, Abilità extra, Generale.

STATO
Il menu Stato contiene alcune informazioni di base sulla salute del tuo personaggio. Con i tasti di direzione Su/Giù puoi spostarti tra tre importanti sottosezioni:

- **CND** - Mostra la condizione di ogni parte del corpo del tuo personaggio, indicata da una barra. Più la barra è corta, più quella parte del corpo è danneggiata. Quando la barra è esaurita, quella parte è da considerarsi menomata e apparirà sotto forma di linea tratteggiata. Se hai delle borse da dottore, premendo E curerai tutti i tuoi arti. Se hai degli stimpak, puoi curare un arto specifico selezionandolo e premendo S. Vedi Aiuto, pagina 16.

- **RAD** - Mostra il tuo attuale livello di resistenza alle radiazioni e quanti punti di danno Rad ha subito il tuo personaggio. Se hai del Rad-Away nell'inventario, premi A per usarlo e ripulirà il tuo sistema dalle radiazioni. Se hai del Rad-X, puoi premere X per aumentare la Resistenza alle radiazioni del tuo personaggio per un tempo limitato.

- Puoi assorbire radiazioni direttamente dall'ambiente, oppure ingerendo cibo o acqua contaminati. Una piccola quantità di radiazione non ti farà del male, ma se le tue esposizioni cumulative aumentano, inizierai a subire effetti negativi, inclusa, alla fine, la morte.

Effetti dell'avvelenamento da radiazioni

* 200 rad: - 1 STA
* 400 rad: - 2 STA, -1 AGL
* 600 rad: - 3 STA, -2 AGL, -1 FRZ
* 800 rad: - 3 STA, -2 AGL, -2 FRZ
* 1000 rad: Morte!

- **EFF:** mostra tutti gli effetti positivi e negativi a cui è sottoposto il tuo personaggio, come danni da radiazione, abiti equipaggiati, aiuti in uso e altri effetti.

S.P.E.C.I.A.L.

I tuoi sette attributi primari. Un segno (-) sulla destra di un attributo indica che è sottoposto a un effetto negativo, mentre un segno (+) indica che beneficia di un aumento. Consulta la sezione CND del tuo menu Stato per più informazioni.

ABILITÀ
Informazioni sulle tue abilità.

ABILITÀ EXTRA
Abilità speciali che puoi scegliere ogni due livelli.

GENERALE
Mostra la tua reputazione con le varie fazioni nella Zona contaminata del Mojave. Premi X per alternare tra la reputazione e una lista dei tuoi successi nel gioco, oltre al tuo attuale livello e karma. Vedi pagina 17 per saperne di più sulla reputazione.

MENU OGGETTI

Il menu Oggetti è composto di cinque sezioni: Armi, Abbigliamento, Aiuto, Varie e Munizioni

Comandi dei menu

Clic col tasto sinistro: equipaggia, rimuovi o usa l'oggetto selezionato.
Clic col tasto destro: elimina l'oggetto selezionato.
R: ripara l'oggetto selezionato (vedi Riparazione, pag. 13).
X: monta un Mod sull'arma selezionata (vedi Modifiche alle armi, pag. 13).
Tasti 1,3-8: imposta come tasti di scelta rapida per l'oggetto selezionato (vedi sotto).

Caratteristiche degli oggetti
Gli oggetti presenti nell'inventario possono avere una serie di caratteristiche, visualizzate quando l'oggetto è evidenziato:

DAN: quantità di danni che può infliggere l'arma (più il numero è alto, meglio è).
DPS: quantità di danni al secondo che può infliggere l'arma (più il numero è alto, meglio è).
SD: Soglia danni (più il numero è alto, meglio è; vedi Armature/Abbigliamento, pag. 13).
PESO: quanto pesa l'oggetto.
VAL: valore dell'oggetto in tappi.
CND: condizione attuale dell'oggetto.
EFFETTI: eventuali effetti positivi o negativi sul personaggio se l'oggetto viene equipaggiato.

Per le armi è visualizzato anche il calibro delle munizioni impiegate, insieme al numero di proiettili attualmente caricati e rimanenti.

SCELTE RAPIDE
Nel menu dell'inventario, puoi definire i tasti di scelta rapida tenendo premuto uno dei **tasti numerici** (tranne il **2**, che è usato per cambiare tipo di munizioni) mentre selezioni l'arma, l'abbigliamento o l'aiuto che vuoi posizionare in quello slot facendo clic con **il tasto sinistro**. Ricordati che puoi cambiare menu anche con i tasti di scelta rapida aperti: l'oggetto sarà assegnato quando farai clic con il **tasto sinistro**.

Durante il gioco, utilizza i **tasti numerici** per selezionare uno qualsiasi dei sette oggetti associati a una scelta rapida.

DATI

La parte superiore della sezione Dati mostrerà sempre la tua posizione attuale, data e ora. La sezione Dati comprende 5 menu: Mappa locale, Mappa globale, Missioni, Note e Radio.

MAPPA LOCALE
La Mappa locale visualizza dall'alto la tua posizione attuale e indica ogni porta nelle vicinanze.

MAPPA GLOBALE
La Mappa globale visualizza tutta la Zona contaminata del Mojave dall'alto, così come gli indicatori dei posti che hai scoperto durante le tue avventure. Da qui puoi spostarti rapidamente in ogni locazione che hai visitato in precedenza evidenziando il luogo in questione e facendo **clic con il tasto sinistro** sulla mappa.

Usa la **rotellina del mouse** per fare zoom avanti o indietro sulla mappa. Fai **clic con il tasto sinistro** per spostarti sulla mappa. Fai **Clic con il tasto destro** per spostare o rimuovere il tuo indicatore sulla mappa, locale o globale.

MISSIONI
La schermata Missioni nella sezione Dati del tuo Pip Boy visualizza tutti i progressi di ciascuna missione giocata. A sinistra c'è una lista di missioni: quelle in chiaro sono attive, quelle in scuro sono state completate o fallite. La missione corrente è contrassegnata da una piccola casella.

A destra sullo schermo ci sono gli obiettivi per ciascuna missione. Gli obiettivi attivi sono in chiaro in cima alla lista; gli obiettivi falliti o completati sono in scuro nella parte finale. Alcuni obiettivi sono contrassegnati come "(Opzionale)" e non sono indispensabili ai fini del completamento della missione.

NOTE
Contiene tutte le note, relative alle missioni e non, che hai trovato nel gioco, sia testuali che audio. Fai **clic con il tasto sinistro** per ascoltare una nota Audio (la riproduzione continuerà anche se chiudi il menu del Pip Boy). Fai **clic con il tasto sinistro** per alternare tra la visualizzazione di tutte le note e quella delle sole note sulla missione attiva.

RADIO
Tutti i segnali radio che hai scoperto sono elencati nella schermata Radio del tuo Pip Boy. Quelli in chiaro sono a portata e possono essere ascoltati, mentre quelli oscurati sono stati scoperti ma sono fuori portata. Per ascoltare una di queste stazioni, devi tornare nel raggio d'azione del relativo segnale.

MODALITÀ DURO

Dopo aver creato il tuo personaggio, avrai la possibilità di attivare la Modalità duro. Questa opzione, separata dai livelli di difficoltà, crea un'esperienza più complessa e strategica, pensata per i giocatori più esperti di Fallout.

Nella Modalità duro, dovrai mangiare, dormire e mantenere l'idratazione. Eventuali arti danneggiati possono essere curati solo usando borse del dottore o andando da un medico. In questa modalità, anche le munizioni hanno un peso, costringendoti a sorvegliare sempre attentamente il tuo inventario.

Gli spostamenti veloci con il Pip Boy funzionano anche in Modalità duro, ma non puoi viaggiare velocemente se il tuo personaggio rischia di morire di disidratazione o di fame nel tempo necessario per lo spostamento.

Puoi attivare/disattivare la Modalità duro in qualsiasi momento nel Menu opzioni ma, se vuoi guadagnarti il relativo obiettivo, devi giocare in questa modalità l'intera partita, dal punto in cui ti viene posta la scelta fino alla sequenza finale del gioco, senza mai disattivarla.

PE E PASSAGGI DI LIVELLO

Una volta raggiunto il numero richiesto di Punti esperienza, passerai automaticamente di livello, a meno che tu non sia impegnato in un combattimento.

Ogni volta che avanzi di un livello, la tua Salute aumenta e ottieni Punti abilità da assegnare. Ogni due livelli superati, otterrai una nuova abilità extra.

Nota: durante i passaggi di livello, il livello delle tue abilità è quello naturale e non comprende eventuali bonus che hai ricevuto grazie a oggetti o medicine.

COMBATTIMENTO

La Zona contaminata del Mojave è un luogo pericoloso e il combattimento è una cosa a cui devono adattarsi tutti tranne i più diplomatici tra i superstiti.

ARMI

Le armi rientrano in diverse categorie: armi a distanza, armi da mischia, senza armi, granate e mine. La tua efficacia con ciascuna dipende dalle abilità del personaggio, dalla condizione dell'arma e dalla Soglia danni dei tuoi avversari.

Per usare qualsiasi arma, punta con il mirino e fai **clic con il tasto sinistro** per attaccare. Se stai usando un'arma automatica, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse potrai fare fuoco ininterrottamente. Il tuo personaggio ricaricherà automaticamente quando avrai esaurito i colpi, a condizione che tu abbia altre munizioni a disposizione. Per ricaricare in qualsiasi momento, puoi semplicemente premere **R**.

I danni si calcolano sottraendo il valore di DAN dell'arma che stai usando dalla Soglia danni dell'armatura del tuo bersaglio. Infliggerai sempre dei danni, ma se vedi uno scudo rosso significa che faresti meglio a cambiare arma. Al contrario, se dovessi vedere l'immagine di uno scudo fatto a pezzi, significa che stai infliggendo al bersaglio moltissimi danni.

La tua precisione e i tuoi danni in combattimento dipendono dal tuo livello di Forza, oltre che dall'abilità relativa al tipo di arma che stai usando (Armi leggere, Armi a energia, Esplosivi, ecc.). Anche la condizione dell'arma ne influenza la quantità di danni, nonché la possibilità che si inceppi durante la ricarica. Riparando le armi, è possibile aumentare la quantità di danni che infliggono (vedi sotto, "Riparazione di armi e capi di abbigliamento") e ridurre le probabilità che si inceppino. Facendo **clic con il tasto destro** potrai mirare e sparare con maggiore precisione, ma più lentamente.

Quando sei in modalità Furtivo (premi **Ctrl-L**) il tuo personaggio si muove lentamente, ma ha una possibilità di ottenere un bonus di attacco furtivo su ogni bersaglio che non l'ha ancora individuato. Per maggiori informazioni sulla modalità Furtivo, vedi pag. 17.

MODIFICHE ALLE ARMI

Mentre ti fai strada nella Zona contaminata del Mojave, potresti trovare, in vendita o in vari contenitori, dei Mod per armi. Ogni arma può ospitare fino a tre modifiche uniche, che possono includere nuove funzionalità come un mirino dallo zoom più potente, un maggior numero di proiettili nel caricatore o un potenziamento del danno. Le armi modificate hanno un maggior valore presso i mercanti. Per attivare un Mod, seleziona l'arma nella lista oggetti del tuo Pip Boy, poi scegli il Mod che vuoi applicarvi. Una volta che un'arma è stata modificata, viene indicata con un segno + nella lista. Una volta applicato un Mod, non è possibile rimuoverlo. I Mod sono specifici per ogni arma, quindi non puoi, per esempio, montare un mirino per pistola da 9mm su un Revolver magnum .357.

ATTACCHI IN MISCHIA E DISARMATI

Quando un nemico si trova vicino al tuo personaggio, puoi aggredirlo con un attacco in mischia o disarmato. Man mano che aumenti la tua abilità Armi da mischia, noterai che le tue armi otterranno delle mosse uniche in modalità S.P.A.V. (vedi pagina 14 per maggiori informazioni sullo S.P.A.V.). Ai livelli più alti dell'abilità Disarmato, userai automaticamente degli attacchi avanzati senza armi durante il combattimento. Ci sono inoltre diversi attacchi disarmati unici che puoi imparare dai personaggi della Zona contaminata del Mojave.

Clic con il tasto sinistro: effettua un attacco in mischia. Tieni premuto per effettuare un Attacco Possente che infligge ildoppio dei danni.

Clic con il tasto destro: parata. Bloccando gli attacchi in mischia in arrivo, ottieni un notevole bonusalla tua resistenza ai danni.

ARMATURE/ABBIGLIAMENTO

Ogni parte di armatura che indossi aumenta la tua Soglia danni. Più la tua SD è alta, meno danni subirai dagli attacchi. La quantità di protezione che ricevi da un pezzo di armatura dipende dall'armatura stessa e dal suo stato. Quando la condizione di un'armatura si abbassa, i tuoi punti di Soglia danni diminuiscono. Assicurati di riparare regolarmente la tua armatura per evitare che diventi inefficace. Alcuni capi di abbigliamento hanno una Soglia danni bassa, ma conferiscono dei bonus, ad esempio alle abilità o alle statistiche.

RIPARAZIONE DI ARMI E CAPI DI ABBIGLIAMENTO

Le condizioni di un oggetto influiscono sulla sua efficacia, oltre che sul suo valore. Le armi la cui condizione è più bassa infliggono meno danni e si inceppano più spesso. Le armature di minore condizione proteggono di meno. Puoi riparare gli oggetti dal tuo Pip Boy, selezionando l'opzione Ripara (**R**) sull'oggetto. Puoi farlo solamente se hai oggetti simili da usare come pezzi di ricambio.

S.P.A.V.

Il Sistema di Puntamento Assistito Vault-Tec, o S.P.A.V., ti consente di mettere in pausa il gioco, valutare tatticamente qualsiasi situazione di combattimento e di puntare a specifiche parti del corpo di ogni nemico sullo schermo.

Condizione arto:
Mostra la salute relativa a ogni parte del corpo di un nemico. Quando la barra scompare, la parte del corpo è menomata.

PA (Punti azione):
Questa barra si svuota man mano che metti in coda gli attacchi. La parte che lampeggia indica la quantità di PA necessari per quell'attacco.

Salute del nemico:
Quanta salute rimane al tuo bersaglio.

Tenendo premuto **V** metterai in pausa la partita e scansionerai l'area in cerca di bersagli. Per fare zoom su un nemico, selezionalo e rilascia V. Sei ora in grado di mirare alle singole parti del corpo di quel nemico.

Quando usi un'arma da mischia o sei in combattimento disarmato devi essere vicino al nemico per poter colpire.
Sia la mischia che le granate sono attacchi che coinvolgono tutto il corpo per cui non puoi specificare quale parte del corpo attaccare.

Se la tua abilità Armi da mischia è abbastanza elevata, sullo schermo viene indicata una mossa di attacco speciale.

Ogni attacco diretto a una parte del corpo consuma i tuoi Punti azione. Più grande è l'arma, più Punti azione sono necessari a ogni colpo.

Una volta finiti i tuoi Punti azione, se sei pronto per eseguire gli attacchi, premi **E**.

Il numero di attacchi possibili dipende dai Punti azione.

COMPAGNI

Nei tuoi viaggi attraverso la Zona contaminata, incontrerai dei personaggi amichevoli che si offriranno di accompagnarti nel tuo viaggio. In qualsiasi momento, potrai avere con te un compagno umano (o umanoide, come un mutante o un ghoul) e uno non umano (robot o animale).

Avere un compagno fornisce dei bonus specifici per ogni personaggio, come un aumento dell'efficacia degli oggetti curativi o delle statistiche. Questi bonus sono attivi solo se il personaggio è con te e spariscono nel momento stesso in cui lo allontani dalla tua squadra.

I compagni hanno anche delle storie personali che potrai seguire nel corso del gioco. Impara a conoscerli e ti parleranno di sé e della Zona contaminata.

CONTROLLARE I COMPAGNI

I compagni ti seguiranno ovunque andrai e ti aiuteranno automaticamente in combattimento. Ma se vuoi un controllo più diretto, puoi usare il Menu dei compagni per impartire degli ordini.

Per aprire il Menu dei compagni, avvicinati a un membro della tua squadra e premi **E**.
A questo punto, puoi impartire i seguenti ordini:

- **Sii aggressivo/Sii passivo:** alterna gli stati d'attacco del tuo compagno. Quando è aggressivo, attaccherà qualsiasi bersaglio nemico nel suo raggio d'azione. Quando è passivo, aspetterà che tu attacchi prima di puntare al bersaglio.
- **Usa stimpak:** ti permette di usare uno stimpak del tuo inventario per curare il tuo compagno. Qui puoi vedere la sua salute attuale e massima, insieme al numero di stimpak attualmente presenti nel tuo inventario. Ricorda che i compagni useranno automaticamente gli oggetti curativi nel loro inventario quando si trovano con poca salute.
- **Aspetta qui/Seguimi:** chiedi al compagno di aspettarti o di venire con te. Scoprirai che ci sono situazioni in cui è meglio lasciare che aspetti a una certa distanza.
- **Parla con:** inizia a dialogare con il compagno. Usa questa funzione per saperne di più sul suo conto, perché potrebbe portare a nuove missioni e abilità per te e i tuoi compagni!
- **Indietreggia:** chiedi al tuo compagno di indietreggiare un po'.
- **Mantieni la distanza/Rimani vicino:** decidi a quale distanza deve seguirti il tuo compagno.
- **Apri inventario:** apri una schermata dove potere scambiare oggetti con il tuo compagno. Mentre vi aggirate per la Zona contaminata, assicurati di migliorare la sua armatura e le sue armi e di rifornirlo di munizioni e oggetti curativi!
- **Usa a distanza/Usa mischia:** ordina al tuo compagno di passare dagli attacchi a distanza a quelli di mischia. Alcuni compagni sono più portati per l'uno o per l'altro.

AIUTO

Quando sei ferito o malato, hai diverse possibilità per curarti:

- Visitare un dottore e pagare per le cure.
- Usare uno stimpak, un super stimpak o una borsa del dottore.
- Mangiare del cibo o bere acqua.
- Dormire in un letto.

Ogni volta che assumi una droga o bevi una bevanda alcolica le tue possibilità di cadere in dipendenza aumentano. Se non assumi medicine per un po', queste possibilità calano drasticamente. Ogni droga ha una propria probabilità di creare dipendenza, per cui usarne un tipo non aumenterà il rischio di diventare dipendente da un altro.

Se cadi in dipendenza, alcuni dei tuoi attributi S.P.E.C.I.A.L. saranno penalizzati. Queste penalità scompariranno temporaneamente assumendo nuovamente la droga. Un dottore è in grado di curarti da ogni dipendenza, ovviamente a pagamento.

Per curare un arto menomato, hai tre possibilità: dormire in un letto, trovare un dottore o utilizzare un oggetto curativo per curarti da solo.

Gli stimpak possono essere usati per le cure generiche (con le quali anche il danno da menomazione sarà leggermente ridotto) o applicati direttamente a un arto per curare il danno da menomazione. Le borse da dottore possono curare menomazioni multiple, ma sono molto più rare degli stimpak.

Per curare direttamente un arto menomato con uno stimpak, accedi alla schermata Statistiche del tuo Pip Boy, quindi seleziona l'arto e usa uno stimpak direttamente su di esso.

FURTIVITA

Quando ti accovacci, viene visualizzato il tuo stato di furtività (premi **Ctrl-L**). [NASCOSTO] significa che nessuno ti rileva. [ATTENZIONE] significa che qualcuno ti sta cercando. [PERICOLO] significa che sei stato rilevato da un nemico.

La tua capacità di nasconderti è influenzata da diversi fattori:

- **Abilità Furtivo:** la tua abilità Furtivo ti aiuta solo quando sei accovacciato. Maggiore il valore della tua abilità Furtivo, più facile sarà per te passare inosservato, rubare un oggetto o borseggiare qualcuno.
- **Percezione dei nemici:** alcuni nemici sono meno percettivi di altri e quindi è meno probabile che ti rilevino.
- **Visuale:** è meno probabile che un nemico ti rilevi, se non ti può vedere.
- Livello di luce: è più difficile notarti nelle zone più buie.
- **Movimento:** quando stai fermo è più difficile rilevarti rispetto a quando corri.
- **Peso dell'abbigliamento:** vestiti più pesanti fanno più rumore in movimento.
- **Suoni:** quasi tutte le armi da mischia sono piuttosto silenziose, mentre le armi da fuoco più grandi fanno molto rumore.

Se riesci ad attaccare quando sei nascosto, ottieni automaticamente un attacco critico "furtivo".

REPUTAZIONE

Le tua azioni nella Zona contaminata del Mojave contribuiscono alla tua reputazione presso le varie fazioni e città del gioco. In qualsiasi momento, puoi verificare la tua reputazione tra di esse selezionando la scheda Generale dal tuo Pip Boy (per altre informazioni sul Pip Boy 3000, vedi pagina 6).

La tua reputazione aumenta o diminuisce man mano che aiuti o danneggi ogni fazione e luogo principale del gioco. Il tuo status attuale definisce il tuo titolo. Avere una reputazione positiva presso una fazione rende disponibili diverse opzioni di dialogo e fa sì che le persone siano più disposte ad aiutarti. Se la tua reputazione è molto negativa, i membri di quella fazione potrebbero attaccarti a vista.

Oltre alla tua reputazione, il semplice fatto di indossare uniformi di una fazione avversaria può influenzare i rapporti con altri personaggi. I membri di una fazione potrebbero anche spararti se indossi le insegne dei loro nemici giurati, perciò fai attenzione!

CRIMINI E PUNIZIONI

I crimini sono suddivisi in due categorie: gravi e minori.

I crimini minori rendono ostile nei tuoi confronti solo la vittima:

- **Furto:** se la proprietaria ti vede rubare qualcosa che le appartiene, cercherà di riprendersi l'oggetto. Se provi a fuggire o insisti nel derubarla, ti attaccherà (o correrà a cercare aiuto). Se reagisci all'attacco, commetti un crimine grave (Aggressione, vedi sotto).

- **Violazione di proprietà privata:** se il proprietario ti vede aprire una porta chiusa a chiave, un contenitore o un computer, ti attaccherà immediatamente.

I crimini gravi rendono ostili nei tuoi confronti la vittima e i suoi amici:

- **Aggressione:** è aggressione se attacchi qualcuno senza essere stato provocato o se reagisci quando qualcuno ti attacca in risposta a un crimine minore.

- **Omicidio:** se sono presenti testimoni che hanno a cuore la vittima, diventeranno ostili nei tuoi confronti.

Se un combattimento inizia senza che tu lo abbia voluto, puoi arrenderti rinfoderando l'arma. Questo sistema può funzionare o meno a seconda dell'opinione che l'avversario ha di te.

DIALOGO

Quando parli con un personaggio, seleziona la risposta che ti sembra più appropriata alla situazione... e preparati alla reazione conseguente del personaggio con cui stai dialogando.

Potrebbe capitarti di avere delle opzioni di dialogo precedute dal nome di un'abilità (ad es., [Furtivo]) o di una specifica fazione presso cui hai una certa reputazione (ad es., [RNC]). Questo significa che la frase in questione è disponibile solo perché possiedi una particolare abilità extra, o perché una tua abilità o reputazione è sufficientemente elevata. Se vedi una frase con il nome di un'abilità seguito da una serie di numeri, che diventa rossa quando la selezioni (ad es., [Baratto 25/50]), significa che il tuo attuale livello in quell'abilità è troppo basso perché tu possa avere successo con quella linea di dialogo. Il primo numero rappresenta il tuo punteggio in quell'abilità, il secondo il punteggio necessario per usarla con successo. Potresti raggiungere quel livello usando delle medicine, leggendo riviste di abilità o usando altri mezzi temporanei. Ricordati che non ci sono mai effetti di lunga durata, quando fallisci delle opzioni di dialogo basate sull'abilità, quindi puoi sempre riprovare in seguito.

CONTENITORI

I contenitori includono cose come cadaveri, scrivanie, scatole, armadietti e altro. Per vedere cosa c'è dentro un contenitore, puntalo con il mirino e premi **E**. Se il testo che appare a schermo è rosso, il contenitore è di proprietà di qualcun altro: prendere gli oggetti contenuti all'interno è un furto e viene considerato un crimine se vieni scoperto.

Il tuo inventario appare sulla sinistra, mentre quello del contenitore è sulla destra. Puoi passare da una lista all'altra usando i grilletti sinistro e destro. Usa i **tasti di direzione destro/sinistro** o fai **clic con il tasto sinistro** sulle frecce vicino al contenitore per filtrare la lista (Tutto, Armi, Abbigliamento, Aiuto, Varie, Munizioni).

Puoi rimuovere oggetti dal contenitore, o spostarli dal tuo inventario al contenitore, selezionandoli da una delle due liste e facendo **clic con il tasto sinistro**. Scorri le liste su e giù usando la rotellina del mouse o i tasti di direzione su/giù.

Premi **A** per prendere tutto ciò che c'è nel contenitore. Premi **E** per chiuderlo.

Avviso! Non lasciare oggetti in contenitori che non ti appartengono! Al tuo ritorno, potresti non trovarli più!

BARATTO

La schermata Baratto ti permette di scambiare, comprare o vendere oggetti. I prezzi che ottieni per l'acquisto o la vendita dipendono dalla tua abilità Baratto.

Per barattare, devi selezionare un oggetto e fare clic con il tasto sinistro per spostarlo dal tuo inventario a quello dell'altra persona (se vuoi vendere o scambiare uno dei tuoi oggetti) oppure dall'inventario dell'altra persona al tuo (se vuoi acquistarlo o scambiarlo per uno dei tuoi oggetti).

Con lo spostamento degli oggetti, anche i tappi si sposteranno da un personaggio all'altro. Nota la grossa freccia con la scritta "tappi" al centro dello schermo.

Se la freccia è oscurata, vuol dire che uno dei due non ha tappi a sufficienza per completare la transazione. Non puoi accettare il baratto se non hai abbastanza tappi ma puoi accettarlo se l'altra persona non ne ha abbastanza. Ovviamente, questo significa regalare degli oggetti.

GIOCO D'AZZARDO

Nella strip di New Vegas e altrove, troverai casinò e bar che sono ben contenti di prendersi i tappi che hai guadagnato con tanta fatica. Il risultato è influenzato dal tuo punteggio di Fortuna.Nota che i casinò potrebbero chiederti di cambiare i tuoi tappi con fiche della casa prima di lasciarti giocare nel loro locale.

BLACKJACK

L'obiettivo del Blackjack è che la somma delle tue carte sia superiore a quella del banco, fino a un massimo di 21. Se superi il 21 "sballi" e la mano è persa. Le carte numerate hanno un valore uguale al proprio numero, mentre le figure (fante, re, regina) valgono 10. Gli assi possono valere 1 o 11.

Le regole per le vincite variano da un casinò all'altro della Zona contaminata.

Comandi

Per giocare, attiva il tavolo del Blackjack. Scegli la puntata usando i tasti **E** e **Q** per alzare o abbassare la cifra, o premi **S** per scegliere la puntata massima per quel tavolo. Punta premendo il tasto **W**.

Una volta piazzata la puntata, riceverai le tue carte. A quel punto, potrai fare una delle mosse seguenti:

- **Carta:** premi **F** per ricevere un'altra carta.
- **Stai:** premi **R** per concludere la tua mano.
- **Abbandona:** premi **S** per cedere il turno al banco e farti rimborsare la metà della tua puntata (nota che non tutti i casinò della Zona contaminata del Mojave ti danno questa possibilità).
- **Taglia:** se ricevi due carte identiche, puoi premere **E** per dividere le mani e raddoppiare la puntata. A quel punto, riceverai due nuove carte, una per ogni mano. La freccia verde indica la mano attualmente selezionata. Premi **Q** per alternare tra le mani.
- **Coppia giù:** dopo aver ricevuto due carte, puoi raddoppiare la tua puntata e ricevere una (e solo una) carta aggiuntiva.

SLOT MACHINE

Le slot machine sono azzardo allo stato puro. Devi solo inserire i soldi e girare la ruota.

Comandi

Per attivare una slot machine, avvicinati e premi il tasto **E**.

Una volta scelta una macchina, scegli la tua puntata aumentando o diminuendo la cifra con i tasti **E** e **Q** (o scegli la puntata massima premendo **S**) e premi **W** per avviarla.

Puoi anche controllare l'elenco delle vincite della slot machine in questione premendo **F**.

ROULETTE

Nella roulette, i giocatori sono liberi di posizionare la loro puntata come preferiscono, finché la pallina non viene posizionata sulla ruota e fatta ruotare. Le ricompense vengono assegnate in funzione del numero su cui si ferma.

Comandi

Per attivare un tavolo da roulette, avvicinati e premi **E**.
Il prossimo passo è di fare la tua puntata (o puntate). Sposta il tuo cursore usando il **Mouse**. Quando passi sopra ogni area, vedrai i dettagli della scommessa e delle vincite nell'angolo superiore sinistro dello schermo. Puoi puntare su un numero preciso, su un gruppo di due, quattro, dodici o diciotto numeri, su tutti i numeri pari o dispari, o sui colori: rosso o nero.

Per scommettere, scegli una cifra usando i tasti **E** e **Q**, e posiziona le fiche premendo **W**. Puoi posizionare fino a 10 puntate per turno.

Quando hai fatto tutte le tue puntate, premi **S** per far girare la ruota e tentare la fortuna.

CARAVAN

Caravan è il gioco numero uno nella Zona contaminata. Inventato dalle guardie delle carovane, si gioca uno contro uno con un mazzo di carte spaiate e di recupero.

Creare un mazzo

I mazzi da Caravan sono composti da almeno 30 carte, prese da uno o più mazzi tradizionali. Il mazzo può avere qualsiasi numero di carte per ogni tipo, anche se non può includere doppioni provenienti dallo stesso mazzo d'origine. Un mazzo bilanciato include sia carte numeriche che figure: il bilanciamento dipende dallo stile personale del giocatore.

Regole

Il Caravan è un gioco per due persone, che consiste nel creare tre pile (o "carovane") di carte numerate. Lo scopo del gioco è di superare la carovana dell'avversario con il valore maggiore di carte numerate, che non deve essere né troppo basso (minore di 21) né troppo alto (superiore a 26).

All'inizio del gioco, ciascun giocatore prende otto carte dal proprio mazzo e mette una carta numerata o un asso (dal valore di 1) in una delle tre carovane. Nel corso del primo turno, i giocatori non possono scartare.

Una volta che entrambi i giocatori hanno avviato le loro tre carovane, nel corso del proprio turno possono compiere una delle seguenti operazioni:

- Giocare una carta e pescarne una nuova dal proprio mazzo.
- Scartare una carta e pescarne una nuova dal proprio mazzo.
- Eliminare una delle tre carovane rimuovendo tutte le carte (numeriche e figure) da quella pila.

Le carovane hanno un verso (numericamente ascendente o discendente) e un seme.
Il seme è determinato dalla prima carta piazzata sulla carovana; il verso, dalla seconda. Ogni carta seguente deve continuare nella direzione numerica corretta o essere dello stesso seme rispetto alla carta precedente. Le carte dello stesso valore numerico non possono essere giocate in sequenza, a prescindere dal seme.
Le figure possono essere attaccate alle carte numeriche di una carovana, sia del giocatore che dell'avversario e hanno vari effetti su di esse.

Valore delle carte:

- **Jolly** - Giocato contro A, 2-10. Gli effetti cambiano a seconda che sia un asso o una carta numerata (vedi sotto). Possono essere giocati anche più jolly sulla stessa carta.
- **Asso** - Valore di 1. I jolly giocati sugli assi eliminano dal tavolo tutte le altre carte numeriche dello stesso seme dell'asso. Esempio: un jolly giocato su un asso di picche eliminerà dal tavolo tutte le carte di picche (tranne le figure e quello specifico asso di picche).
- **2-10** - Valore nominale. I jolly giocati su queste carte eliminano dal tavolo tutte le altre carte dello stesso valore. Esempio: un jolly giocato sul 4 di cuori eliminerà dal tavolo tutti i 4 (tranne quello specifico 4 di cuori).
- **Fante** - Giocato su A, 2-10. Elimina quella carta e tutte le figure attaccate ad essa.
- **Donna** - Giocata su A, 2-10. Inverte il verso e cambia il seme della mano in corso. Possono essere giocate anche più donne sulla stessa carta.
- **Re** - Giocato su A, 2-10. Aggiunge nuovamente il valore di quella carta. Esempio: un re giocato su un 9 aggiunge 9 a quella mano. È possibile giocare più re sulla stessa carta con un effetto moltiplicatore. Esempio: 4+ re = 8. 4 + 2 re = 16.

Vittoria

La carovana di un giocatore è considerata venduta quando il valore delle sue carte è superiore a 20 e inferiore a 27. L'altro giocatore può ancora rilanciare aumentando il valore della propria pila, a patto però di restare in un punteggio compreso tra 21 e 26. Il gioco finisce quando ognuna delle tre carovane in gara è stata venduta. Nel caso in cui il valore di una delle tre carovane sia pari tra i due giocatori, il gioco continua fino a che tutte e tre le carovane non sono state vendute. Il giocatore con due o più carovane vendute vince il piatto.

Comandi

Alcuni NPC nella Zona contaminata del Mojave ti proporranno di giocare a Caravan. Non ti resta che sfidarli nel dialogo per dare inizio alla partita.

Puntate

La prima fase è quella delle scommesse. Nell'angolo in basso a sinistra puoi vedere la cifra scommessa dal tuo avversario, insieme alla tua attuale puntata e ai tuoi fondi totali. Premi **W** per pareggiare la puntata del tuo avversario, o A per rilanciare. Quando hai finito di scommettere, premi **F** per uscire e passare alla fase seguente.

Creare un mazzo

Prima di giocare una partita di Caravan, puoi creare o modificare il tuo mazzo. La fila superiore mostra le carte nel tuo mazzo, mentre la seconda tutte le carte che possiedi. Sfoglia le carte con i **tasti di direzione** o facendo clic sui tasti a freccia, e aggiungile al tuo mazzo premendo **W**. Per rimuovere delle carte dal mazzo, premi **A**. Puoi anche creare un mazzo casuale con **S**. Quando hai concluso la preparazione, premi **W** per passare alla fase seguente.

La partita

Quando è il tuo turno, seleziona una carta dalla tua mano usando i **tasti di direzione**. Premi **W** per scegliere la carta. Decidi dove posizionarla (come parte o come modificatore della tua Carovana, o come modificatore di una delle carte del tuo avversario) e conferma premendo **W**. I numeri al centro dello schermo mostrano il valore attuale delle carovane di ogni giocatore.

OPZIONI E PREFERENZE

Puoi accedere al Menu opzioni dal Menu principale quando carichi Fallout: New Vegas, o in qualsiasi momento durante il gioco, premendo **ESC**. Il Menu opzioni ti permette di impostare le opzioni partita, audio, video e comandi e ti dà accesso all'opzione Scarica.

Partita
In questo menu puoi regolare varie impostazioni di gioco:

- **Modalità telecamera uccisioni:** con questa opzione, puoi cambiare l'effetto slow motion che caratterizza l'uccisione dell'ultimo di un gruppo di nemici. L'impostazione predefinita è "Cinematografica", che prevede una visuale in terza persona con un movimento panoramico della telecamera. Le altre opzioni sono "Vista giocatore", che rallenta il tempo senza cambiare la prospettiva, o "Nessuna", che disattiva questa funzionalità.
- **Modalità duro:** la Modalità duro rende molto più difficile giocare a Fallout: New Vegas. Per maggiori informazioni sulla Modalità duro, vedi pagina 11.
- **Difficoltà:** il livello di difficoltà è indipendente dalla Modalità duro e va da molto facile a molto difficile. Questa impostazione influenza i danni che puoi infierire ai nemici e quelli che loro possono arrecarti. Modifica anche il quantitativo di esperienza ottenuto sconfiggendo gli avversari.
- **Salva in pausa/attesa/viaggio:** queste opzioni determinano se la partita verrà salvata automaticamente quando compi una di queste azioni. Sono attivate per impostazione predefinita.
- **Mirino realistico:** questa voce imposta il livello di ingrandimento della telecamera quando guardi nel mirino dell'arma per sparare. Disattivandolo, avrai l'ingrandimento ma manterrai il mirino sullo schermo per mirare.

VIDEO
In questo menu potrai regolare il cursore della luminosità. Usando alcuni tipi di televisore (ad es. proiettori DLP o LCD) o giocando in stanze luminose, è meglio aumentare il livello di luminosità. Potrai anche impostare i colori del Pip Boy, Opacità HUD e Sottotitoli.

AUDIO
Usa questo menu per regolare i livelli del volume. Ricordati che la Radio ha un proprio livello di volume sul tuo Pip Boy.

COMANDI
In questo menu puoi impostare la sensibilità verticale e orizzontale e invertire l'asse Y. Puoi anche assegnare diversamente le varie azioni ai comandi del gioco.

IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Le impostazioni familiari di Games for Windows – LIVE e il controllo genitori di Windows Vista® funzionano in perfetta sinergia. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. Grazie al servizio LIVE, è possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia interagisce con altri utenti online o stabilire un tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web **www.gamesforwindows.com/live/familysettings**.

INFORMAZIONI SULLA GARANZIA

Zenimax Europe Limited garantisce all'acquirente originario di questo prodotto software che il disc/la cartuccia fornito/a unitamente a questo prodotto non mostrerà alcun difetto durante i primi 90 giorni dalla data di acquisto. In primo luogo, La preghiamo di restituire il prodotto difettoso al punto vendita presso il quale è stato acquistato, unitamente alla prova dell'acquisto. Se per qualsiasi motivo ciò non sia possibile, allora La preghiamo di restituire il prodotto a ZeniMax Europe Limited all'indirizzo indicato qui sotto, unitamente alla prova dell'acquisto, all'indicazione del luogo in cui il prodotto è stato acquistato, ad una dichiarazione che descriva il difetto ed a qualunque imballaggio originale in Suo possesso. ZeniMax Europe Limited rimborserà le spese postali relative alla restituzione di qualunque prodotto difettoso. La presente garanzia si aggiunge a ma non priva di efficacia i diritti a Lei riconosciuti dalla legge in relazione a questo prodotto, e i diritti a Lei riconosciuti dalla legge non sono in alcun modo limitati od invalidati dalla presente garanzia. Qualora desideri ricevere ulteriori informazioni circa i diritti a Lei riconosciuti dalla legge Le suggeriamo di contattare un'associazione di consumatori ovvero di ottenere assistenza legale.

ZeniMax Europe Ltd.
Skypark – 9th Floor
8 Elliot Place
Glasgow, G3 8EP
Regno Unito

ASSITENZA TECNICA AL CLIENTE

Chiama il nostro servizio di assistenza allo **+39 0291483171**, Orario d'apertura supporto IT : Lunedi a Venerdì 9:00 - 18:00, eccetto giorni feriali, chiuso Sabato e Domenica, contatto **SupportIT@bethsoft.com** o visita la pagina Web **www.bethsoft.com**. Per questioni riguardanti la garanzia manda il tuo disco a ZeniMax Europe Limited, Skypark – 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, Regno Unito, allegando una prova d'acquisto che dimostri anche la data, il tuo numero del prodotto, una breve descrizione del difetto o dell'errore del prodotto e un indirizzo a cui eventualmente spedire una copia sostitutiva del gioco.

Fallout: New Vegas® Ultimate Edition © 2012 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Fallout: New Vegas and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Developed in association with Obsidian Entertainment Inc. Obsidian and related logos are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment Inc. Uses Havok™. © Copyright 1999-2010 Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Portions of this software utilize SpeedTree technology, © 2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. Uses Gamebryo software © 1999-2006 Emergent Game Technologies. All rights reserved. FaceGen from Singular Inversions, Inc. FaceFX software used for facial animation. © 2002-2006, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All Rights Reserved. Windows, il pulsante Start di Windows Vista e Xbox 360 sono marchi registrati del gruppo Microsoft, e "Games for Windows" e il logo del pulsante Start di Windows Vista sono utilizzati su licenza di Microsoft.